

ABSTRACT

Tasikmalaya 3 State Vocational High School (SMKN 3 Tasikmalaya) is one of the Vocational High Schools organized by the City Government of Tasikmalaya, West Java province. Providing information regarding the location of each room is needed so that visitors can find out exactly which room they are going to. The design and development of an introduction application for SMKN 3 Tasikmalaya will use 360° image technology and virtual reality. The 360° image technology was chosen because it can display building location information and certain spaces in a 360° perspective so that users can see things clearly and realistically. The use of virtual reality technology will provide a new and different experience for users. The methods that will be carried out are data collection, needs analysis, software engineering using the Luther-Sutopo development method, testing using blackbox testing, and evaluation using the System Usability Scale (SUS). Application development will use Unity. The application will run on an Android-based operating system and the application can be used in virtual reality mode. The results of the study were conducted on 15 respondents who had visited and 15 respondents who had never visited SMK Negeri 3 Tasikmalaya, obtained an average score through a questionnaire with a score of 74.3 which means that the VR application of SMK NEGERI 3 TASIKMALAYA is included in the Acceptability Ranges "Acceptable" which means accepted, included in the grade scale C and included in the adjective rating "Good" which means good.

Keywords: *Image 360°, School Introduction, Virtual Reality.*

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tasikmalaya (SMKN 3 Tasikmalaya) adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Tasikmalaya, provinsi Jawa Barat. Pemberian informasi mengenai lokasi setiap ruangan yang ada diperlukan agar pengunjung dapat mengetahui dengan tepat ruangan yang dituju. Perancangan dan pembangunan aplikasi pengenalan SMKN 3 Tasikmalaya akan menggunakan teknologi *image 360°* dan *virtual reality*. Teknologi *image 360°* dipilih karena dapat menampilkan informasi lokasi bangunan serta ruang-ruang tertentu yang ada dalam sudut pandang 360° sehingga pengguna dapat melihat secara jelas dan nyata. Penggunaan teknologi *virtual reality* akan memberikan pengalaman baru dan berbeda bagi pengguna. Metode yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data, analisa kebutuhan, rekayasa perangkat lunak menggunakan metode pengembangan *Luther-Sutopo*, pengujian menggunakan *blackbox testing*, dan evaluasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Pengembangan aplikasi akan menggunakan *Unity*. Aplikasi akan berjalan pada system operasi berbasis *android* dan aplikasi dapat digunakan dalam mode *virtual reality*. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 15 responden yang pernah berkunjung dan 15 responden yang belum pernah berkunjung ke SMK Negeri 3 Tasikmalaya, dapat diperoleh hasil skor rata-rata melalui kuesioner dengan skor 74,3 yang artinya aplikasi VR SMK NEGERI 3 TASIKMALAYA termasuk kedalam *acceptability ranges "Acceptable"* yang berarti diterima, termasuk kedalam *grade scale C* dan termasuk kedalam *adjective ratings "Good"* yang artinya baik.

Kata kunci: *Image 360°*, Pengenalan Sekolah, *Virtual Reality*.